

**Вебинар**

**Принцип сборки  
событий будущего.**

**Механизм  
формирования  
иллюзии  
восприятия.**

## Глоссарий

Душа —————>

– высший надвселенский Разум, заказчик опыта человека и всей вселенской системы.

Духи —————>

– дочерний Разум Абсолюта, объединяют системы творения в единое начало, создают управление кодами Абсолюта через элементалов, алгоритмами Архитектора – через подключение к программе сознания.

Монада (Разум Абсолюта) —————>

– разумная система творения, определяющая суть нахождения человеческого тела в системе и его взаимодействия с внешней и внутренней средой. В функции Монады входит регулирование всех энергообменных процессов организма, кроме 12 мерности (микромир), а также контроль и наблюдение за прохождением инкарнационного пути человеком.

Монадический Разум —————>

– есть некая система сотворчества, взаимодействия с той системой, которая создана Гаем, Творцами, системой понимания этого пространственно-временного континуума.

—→ Ячейка

– отдельная программная платформа на основе разума Монады, сформированная для прохождения опыта душ, других разумов, в том числе цивилизаций и программы ВЯ.

—→ Миротворцы

– система высшего разума, определена как создающая пространства будущих и настоящих значений восприятия. Соединяет и определяет информацию из системы ГО, сознания (ВЯ) и подсознания человека.

—→ Иерархия времени

– вневселенский Разум, создает единую систему энергий перемен в виде маркеров времени и мерностей пространства. Соединяет все значения в системах линейного и нелинейного времени.

—→ Высшее Я

– сложная программа Главного определителя , осуществляет контроль и коррекцию восприятия и поступления значений в систему восприятия человека.

—→ Абсолют

– Бог отец, куратор Душ, создатель матричных кодов, миров, пространств, природы, разумов, ячейки человека (тела ). Конструктивная система кодов матрицы.

—→ Архитектор

– Бог сын , надвселенский разум, создатель разумов Главных определителей, создающих основу сценария и хода периодов времени для опыта Душ.

—→ Главный определитель

– дочерний разум Архитектора , создатель программ ВЯ, сознаний, подсознаний, мыслеформ , сценария, эмоций и тп.

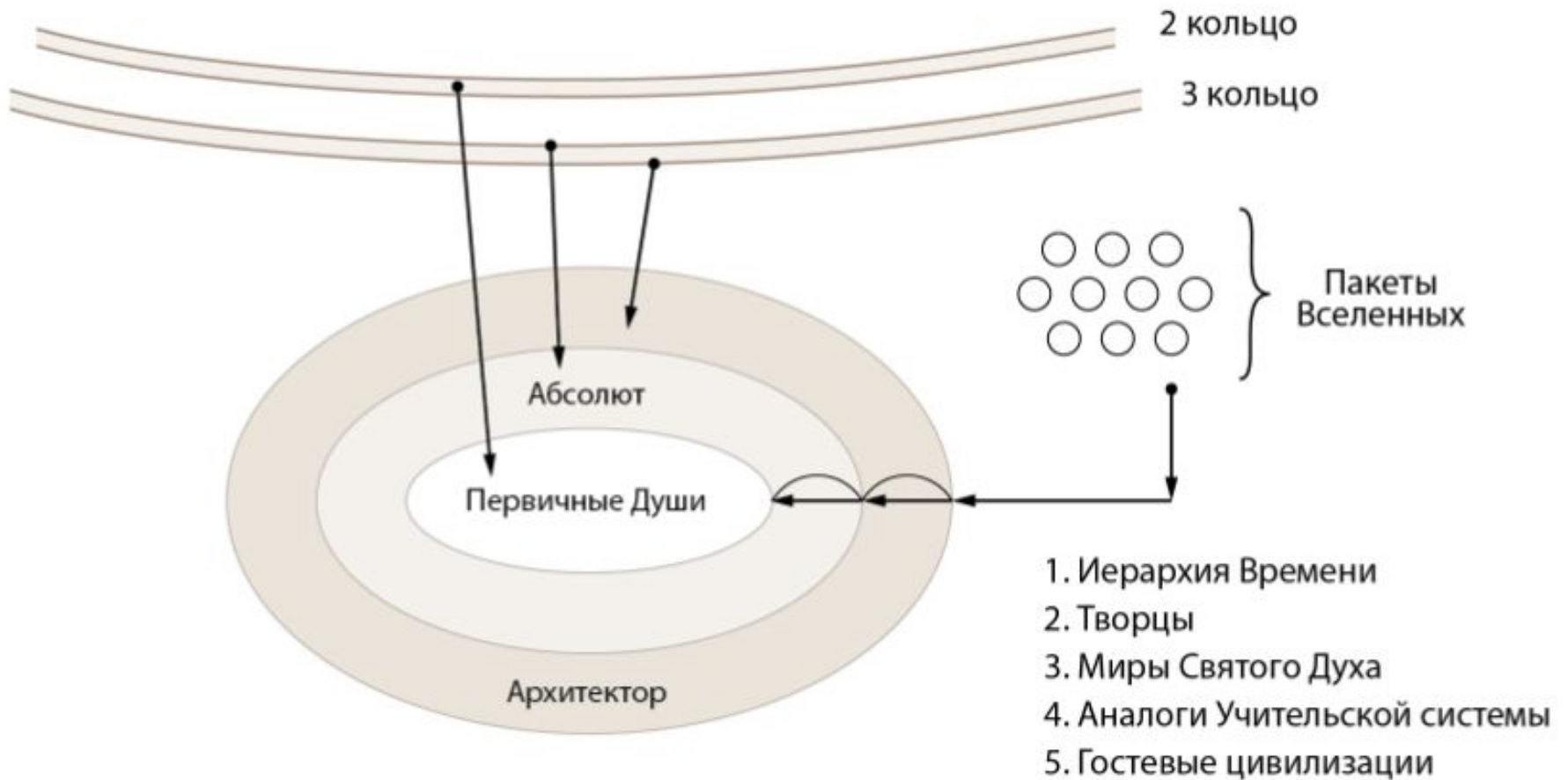
—→ Деструктивная система

– опыт человека, цивилизаций через трансформацию матричных кодов в техногенные искусственные состояния с помощью алгоритмов Архитектора. Человек — основа деструктивной системы, так как основным влиянием на него является сборка событий, мыслеформы, сценарий как предложенное будущее.

—→ Сознание

– программа ВЯ человека, определяющая все значения для осознания через иллюзию и память.

## Строение Вселенной со стороны ВС



## Парадоксы иллюзии или куда девается прошлое и будущее?

### 1) Материалисты



### 2) Идеалисты



3) Неверующие,  
незнающие!



4) Разные новые  
направления



5) Продвинутое эзотерики



# Дуальность Божественного начала





## Задачи Сверхразума в разрезе Дуальности

### Абсолют

1. Предоставление матрицы Природы для трансформации в техногенные состояния с участием Архитектора.

3. Позиционирование программы ячейки Монады под ЭЧК входящих значений пространства.

5. Контроль и поддержка опыта Душ через Миротворцев и УС. Возможность влияния на Совет Душ.

### Архитектор (Главный определитель)

2. Трансформация кодов Абсолюта в техногенные объекты и энерго-структуры пространства.

4. Формирование платформы ЭЧК в состояния заболеваний, психических расстройств и подобных состояний.

6. Формирование собственной системы развития через сценарий и директивное управление человеком. Невозможность влияния на Совет Душ.

Основные блоки форм Дуальности  
в понимаемых значениях для человека



## Зеркало дуальности

Привнесённые значения  
с детства и в инкарнации

---

Страх – в разных вариантах  
Вера – в разных вариантах  
Стыд – в разных вариантах  
Понятия  
Убеждения  
Потребности  
Образ жизни  
Привычки  
Прочее

Привнесённый сценарный план  
для энергообмена в виде угроз,  
потерь, ориентиров

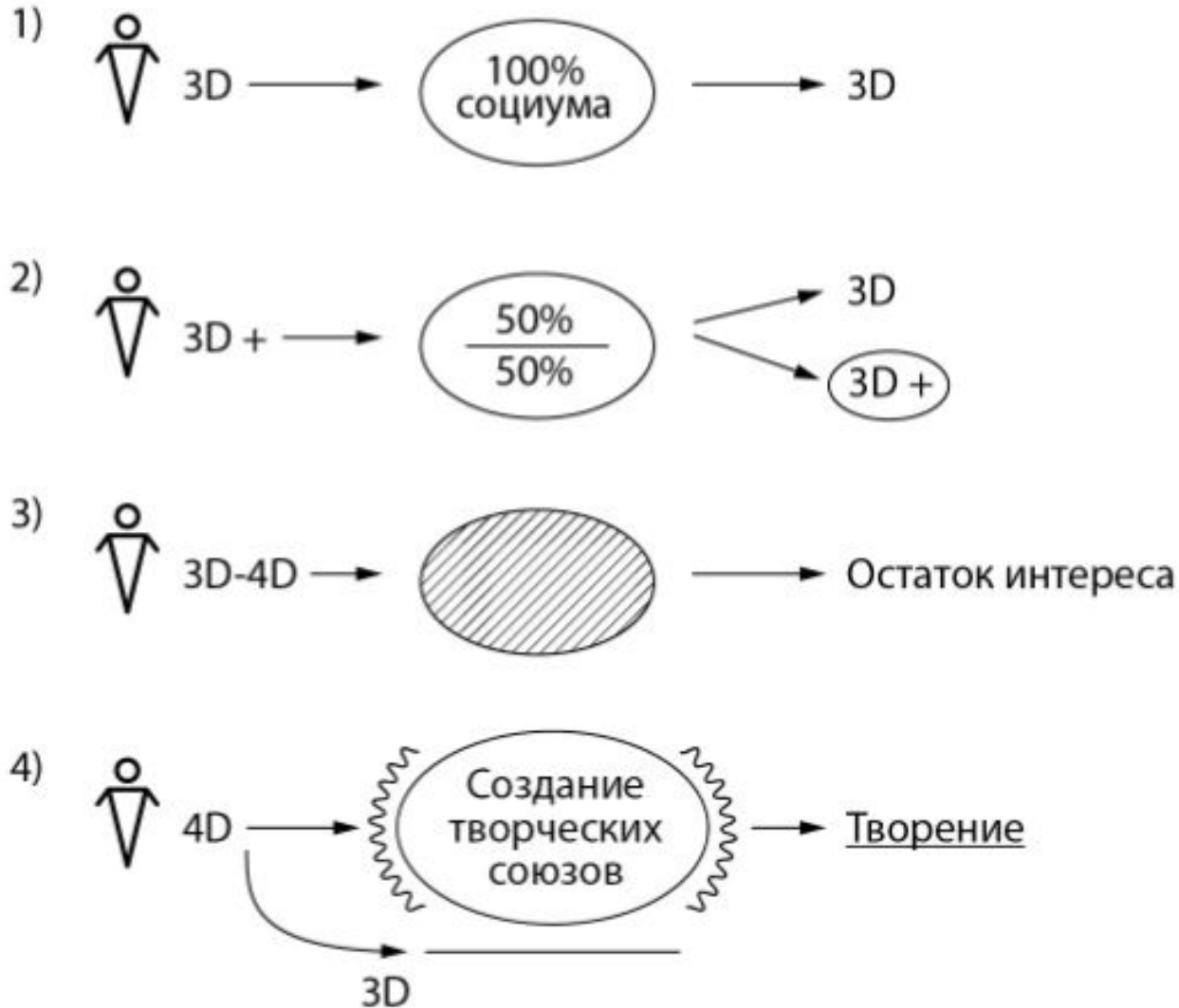
---

Деньги (+ –)  
Имущество (+ –)  
Социальное положение  
Статус в семье  
Отношения с родителями  
Отношения с детьми  
Карьера  
Потребительские предпочтения  
Сексуальные предпочтения  
Форма отдыха  
Форма общения  
Хобби и т.д.

## Что даёт дуальность?

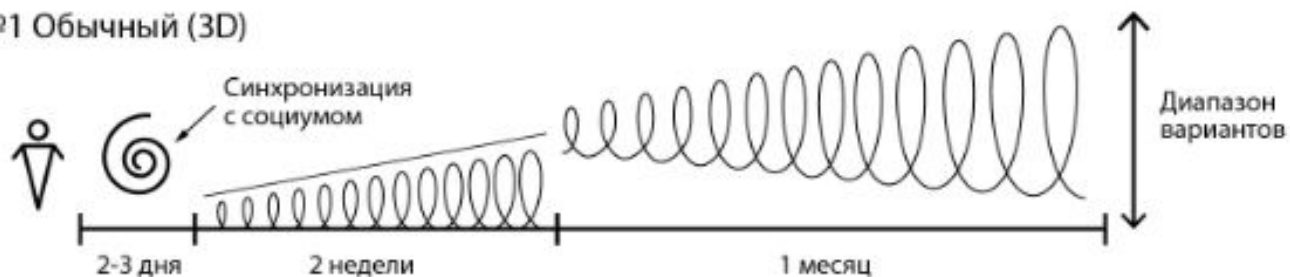
- 1) Широта диапазонов ЭЧК – вера, надежда, любовь, ненависть, ложь, страх и т.д.
- 2) Истинность восприятия иллюзии – в этом процессе участвуют и разумы и цивилизации.
- 3) Формирование привнесённых значений – заболевания, опыт, память, состояние восприятия и т.п.
- 4) Опыт Душ и всей системы!!!

## Потенциал общества:

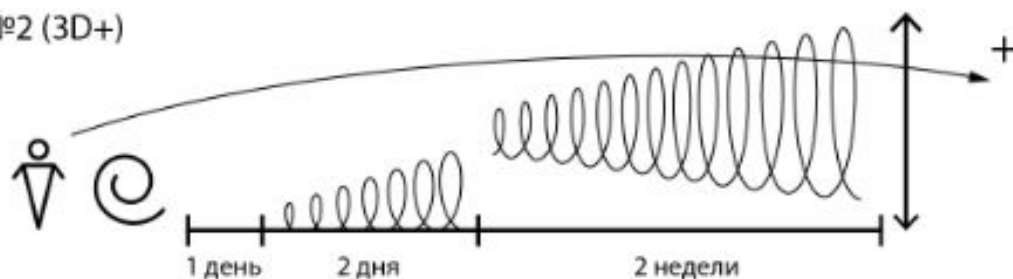


# Пространство будущего:

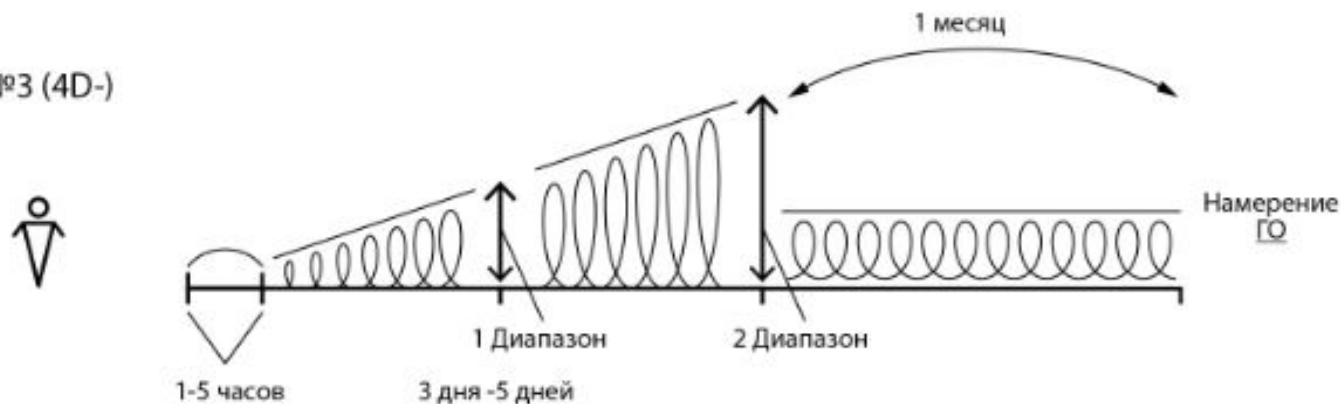
№1 Обычный (3D)



№2 (3D+)



№3 (4D-)



## Различие подходов к опыту человека (его Души) Сатурна и Юпитера

Фундамент социума	Сатурн	Юпитер
1. Отношения Ж и М	Семья через регистрацию брака, закреплённая религией, разные варианты и возможности выбора образования и профессии.	Свободные отношения, формирование единого института воспитания будущего поколения.
2. Финансы, материальное положение	Неравенство, деньги – основа отрицательного энергообмена. Директивная фиксация этого процесса через цивилизации.	Деньги и материальное положение – вторичны и постепенно теряют значение в принципе, так как формируются сообщества и творческие союзы.
3. Государство	Законы, налоги, штрафы, главный организатор техногенного развития. 3Д формат.	Институт государства теряет свой смысл, объединение государств и границ. 4Д.
4. Понимание мироздания, мировоззрение	Материальный мир, наука, отсутствие понятия времени, гравитации.	Иллюзорность мироздания. Введение понятий разум, время, сознание, вышестоящая система.

Фундамент социума

Сатурн

Юпитер

5. Информационное поле

Директивное формирование информации как основы деструктивного энергообмена. Подгон информации под формируемые настроения в социуме.

Свобода выбора информационных полей. Удаление полей, формирующих отрицательный энергообмен. Свободное общение.

6. Мыслеформы человека

Директивные, формируются за счет эгрегоров, программ сознания, цивилизаций и УС.

Полудирективные, основной посыл идёт от разумных систем (Монада, Душа, Миротворцы), а потом цивилизации.

7. Сценарий и пространство Будущего

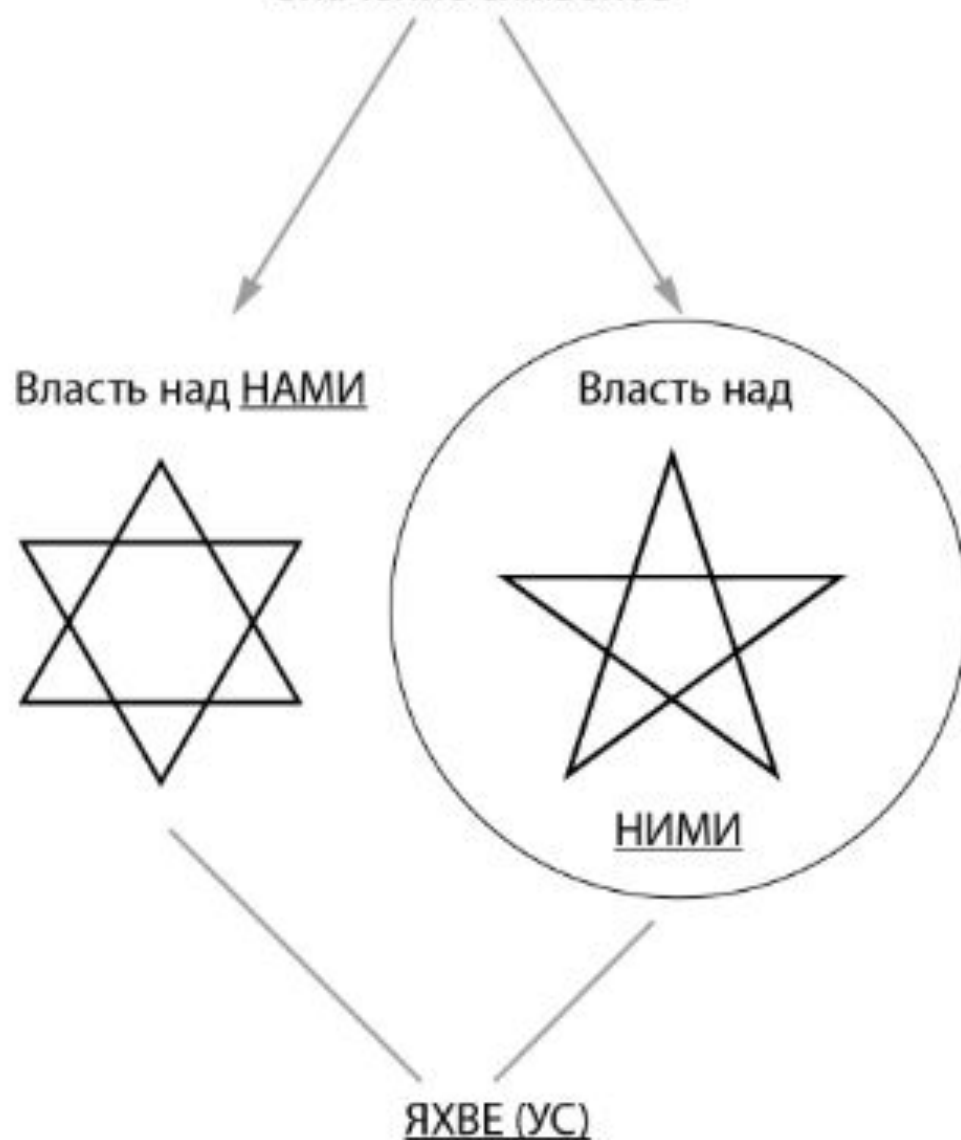
Директивный для каждого человека, отсутствие выбора (1-3%)

Частично директивный, выбор до 40-60%



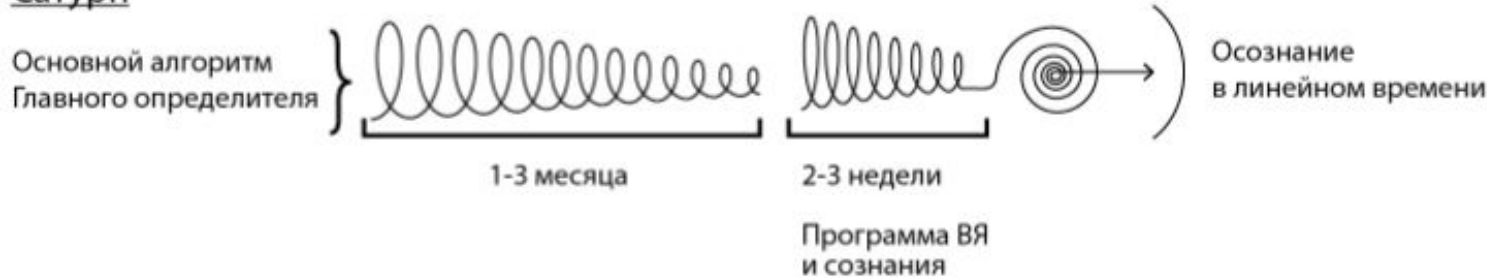
# Раскопки Помпеи до 2000 лет

Значение символов

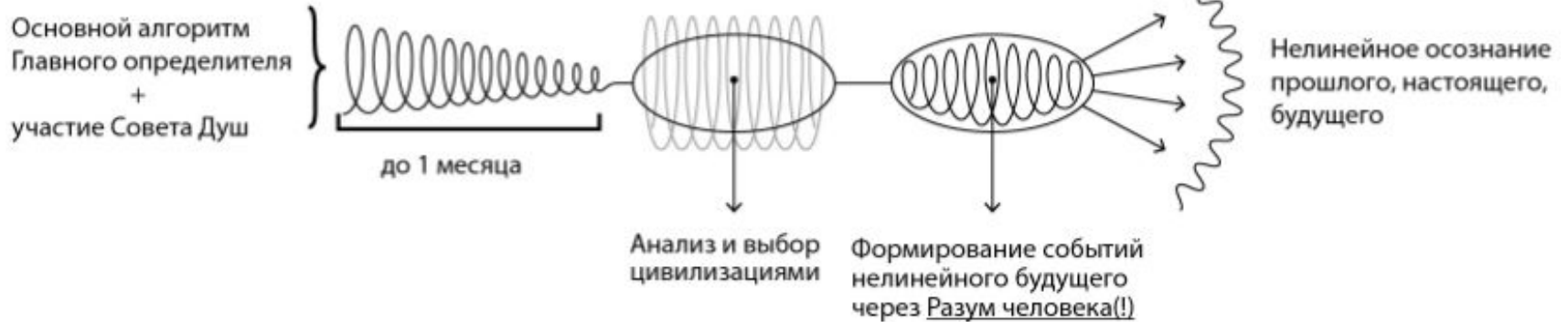


## Схема системы осознания и формирования мыслеформ

### Сатурн



### Юпитер



# Закладки инкарнационного пути по отношению к возможностям и типам сценариев



## Продукты ЭЧК нашей жизни

- 1) Тревожные состояния
- 2) Неуверенность
- 3) Страх в 164 форматах
- 4) Высокомерие
- 5) Уверенность, наглость, обнуление духовных ценностей
- 6) Исполнение сценария
- 7) Приятие эгрегорных задач
- 8) Невозможность анализа входящих событий
- 9) Целеустремлённость
- 10) и т.п...

# Личностный статус как основа сценария зрелого человека

Платформа:

1. Окружение (социум, дети и т.д.)

2. Привнесённые убеждения:

- а) Образ жизни
  - б) Привычки
  - в) Характер
  - г) Знания
  - д) Аналитическое мышление (если есть)
- 
- Здоровый  
→ Обычный  
→ Зависимый  
→ Деградирующий  
→ Творческий (0,01%)

3. Положение в социуме (сценарий человека)  
должность, карьера, бизнес и т.п.

4. Материальное положение – как внутренняя оценка.

5. Степень аналитической возможности оценки себя со стороны.

6. Вера в: материализм, религию, государство, будущее, людей.

7. Состояние здоровья



→ Больной  
→ Здоровый  
→ Средне

# Типы чувственных полей Души

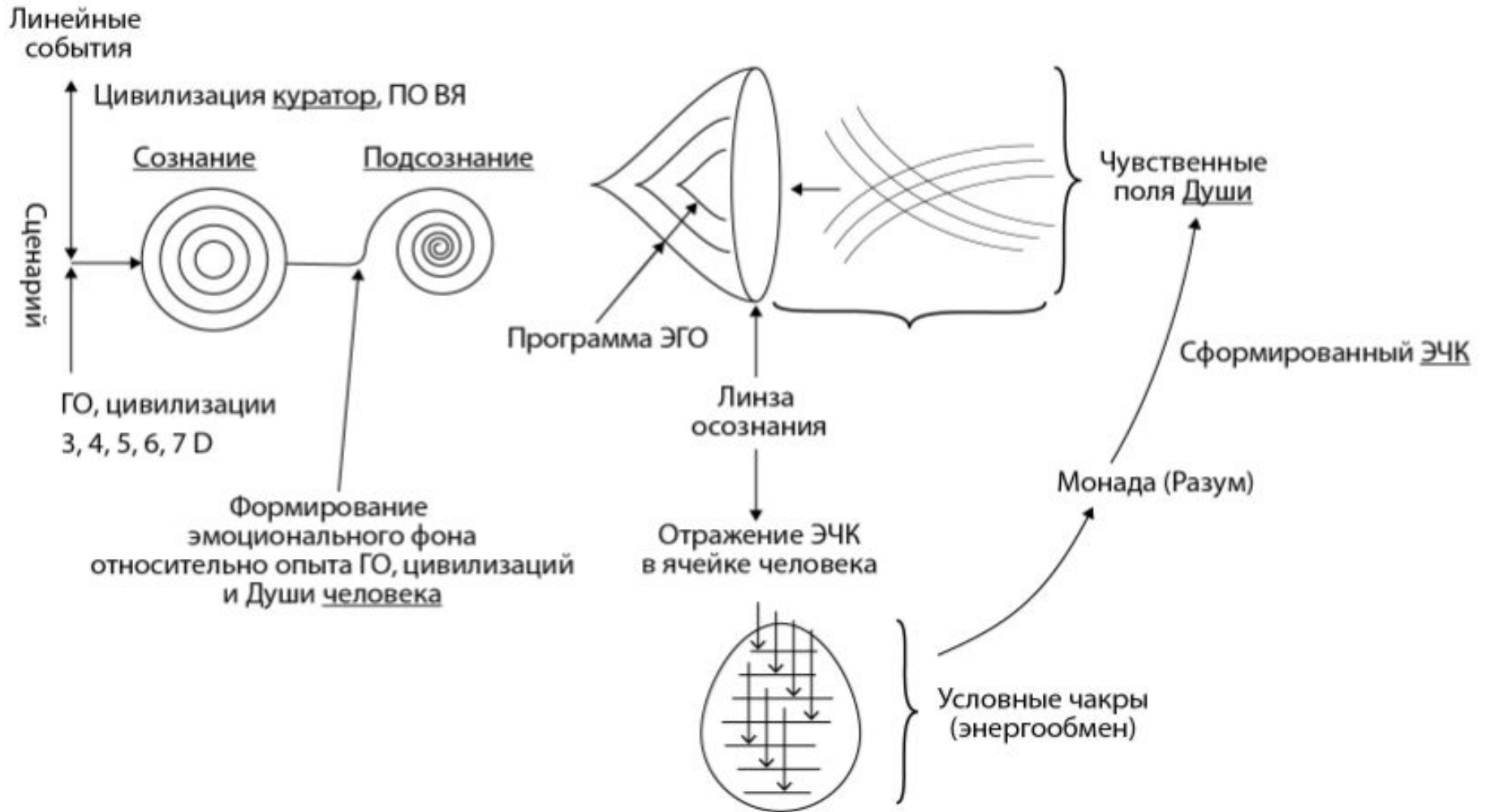
1. Добротечение
2. Любовь разных диапазонов
3. Поля чревоугодия (десятки) материальные, денежные, сексуальные, гастрономические, властные и т.д.
4. Духовность (вера, тяга к прекрасному, конструктивному)
5. Поля страха (гордыня, внутренний катарсис, ревность, лень, жадность, корысть, ненависть, злость и т.п.)
6. Воин Духа (путь формирования особой личности на постоянной основе (разные варианты)
7. Апатия, равнодушие, депрессия и т.п.
8. Добрая воля (вера в идеалы, в Бога, в детей, в будущее и т.д.)
9. Внутреннее творение, радость (производное счастья)
10. Гармония (природы, цвета, отношений)
11. Свобода...

## Типы энергообмена человека и цивилизаций

Цивилизации по типу энергообмена	Пример	Типы энергообмена человека
1. Сценарные	Орион, Арктур	→ Энергетический
2. Техногенные	Серые	→ Визуальный
3. Энергетические	Аннуаки	→ Чувственный
4. Гостевые	- / -	→ Физический
5. Поддерживающие	- / -	→ Сценарный
6. Информационные	Белый лебедь, Гончие псы	→ Социумный
7. Эгрегорные	Орион	→ Эгрегорный (семья)
8. Конструктивные	Цив. Юпитера, Белый дракон, Чёрный дракон, Оранжевый дракон	→ Смешанный

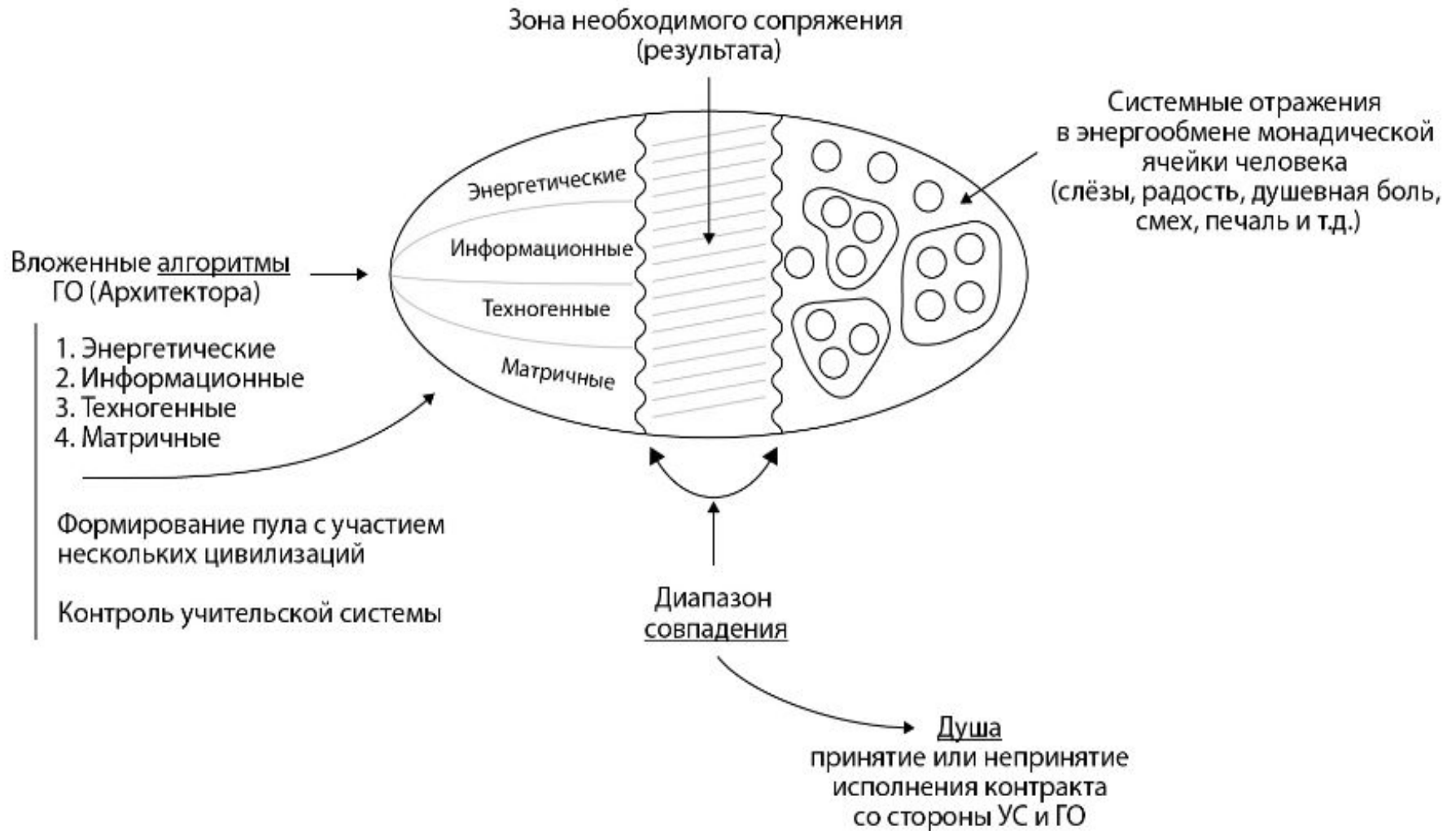
Состав ЭЧК

# Принципы формирования эквивалента энергообмена – ЭЧК





# Строение ЭЧК как варианта



## Диапазоны сдерживания человека в линейном опыте

Признаки сформированной зависимости	Регуляторы энергообмена сценария
1. Семейное положение	1. Религия 2. Родня 3. Социум 4. Финансы 5. Дети 6. Кредиты 7. Общение 8. Привычки 9. Физика
2. Работа по найму или бизнес	1. Финансовая зависимость 2. Дети 3. Отсутствие выбора 4. Кредиты 5. Обязательства
3. Пищевые предпочтения, зависимости	1. Наркозависимость 2. Пищевая зависимость 3. Привнесённые заболевания 4. Обычаи
4. Понятие личного <u>статуса!</u>	↑ <u>См. выше</u>

# Формирование сценария в будущем



## Возможности управления пространством в настоящее время в среде продвинутых эзотериков!

- Один человек → Возможности влиять на время + - ~ ~ ~
- Формировать ЭЧК в будущем
  - Вкладывать ЭЧК в будущие периоды
  - Формировать эмоциональную тональность линейного будущего
  - Инициировать творческие процессы
  - Активировать процесс единения
  - Менять координаты
  - Управлять ЭЧК и мыслеформами других людей
  - Создавать линейные события
- От 12 человек  
и более → Можно!
- Влиять на местный социум
  - Закладывать сценарий будущего
  - Стирать сценарий цивилизаций

Спасибо за внимание!